

#2  
1C997 U.S. PTO  
09/982743  
10/16/01

PATENT

IN THE UNITED STATES PATENT AND TRADEMARK OFFICE

Application of:

Applicant : Makoto Murai  
Serial No. : Not yet assigned  
Filed : October 18, 2001  
Title : METHOD FOR PARTICIPATING IN NETWORK TYPE GAME, SERVER SYSTEM FOR THE SAME, AND RECORDING MEDIUM UPON WHICH PROGRAM FOR THE SAME IS RECORDED  
Docket : SHG 027 P2  
Art Unit : Not yet assigned

Commissioner for Patents  
Washington, D. C. 20231

Sir:

PRIORITY CLAIM

A claim for priority under 35 U.S.C. 119 is hereby made with respect to Japanese Patent Application No. 2000-324498 filed October 24, 2000. (Please see page 2 of the attached Declaration and Power of Attorney for this reference.) A certified copy of that application will be filed later.

Respectfully submitted,  
BIEBEL & FRENCH

By Michael D. Folkerts  
Michael D. Folkerts  
Reg. No. 33,348

35 East First Street  
Dayton, Ohio 45402  
(937) 461-4543

October 18, 2001



OSP-11474 4S

日本国特許庁  
JAPAN PATENT OFFICE

別紙添付の書類に記載されている事項は下記の出願書類に記載されて  
いる事項と同一であることを証明する。

This is to certify that the annexed is a true copy of the following application as filed  
with this Office

出願年月日  
Date of Application:

2000年10月24日

出願番号  
Application Number:

特願2000-324498

出願人  
Applicant(s):

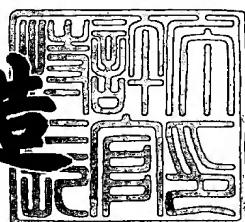
株式会社ムライ・アソシエイツ

RECEIVED  
JAN 11 2002  
Technology Center 2100

2001年10月 1日

特許庁長官  
Commissioner,  
Japan Patent Office

及川耕造



出証番号 出証特2001-3089789

【書類名】 特許願  
【整理番号】 J85485A1  
【提出日】 平成12年10月24日  
【あて先】 特許庁長官 殿  
【国際特許分類】 G06F 13/00  
【発明の名称】 ネットワーク型ゲームの参加方法ならびにそのサーバシステムおよび同方法がプログラムされ記録された記録媒体  
【請求項の数】 10  
【発明者】  
【住所又は居所】 東京都中央区築地二丁目11番10号 株式会社ムライ  
・アソシエイツ内  
【氏名】 村井 真  
【特許出願人】  
【識別番号】 500042898  
【氏名又は名称】 株式会社ムライ・アソシエイツ  
【代理人】  
【識別番号】 100064908  
【弁理士】  
【氏名又は名称】 志賀 正武  
【選任した代理人】  
【識別番号】 100108578  
【弁理士】  
【氏名又は名称】 高橋 詔男  
【選任した代理人】  
【識別番号】 100089037  
【弁理士】  
【氏名又は名称】 渡邊 隆

【選任した代理人】

【識別番号】 100101465

【弁理士】

【氏名又は名称】 青山 正和

【選任した代理人】

【識別番号】 100094400

【弁理士】

【氏名又は名称】 鈴木 三義

【選任した代理人】

【識別番号】 100107836

【弁理士】

【氏名又は名称】 西 和哉

【選任した代理人】

【識別番号】 100108453

【弁理士】

【氏名又は名称】 村山 靖彦

【手数料の表示】

【予納台帳番号】 008707

【納付金額】 21,000円

【提出物件の目録】

【物件名】 明細書 1

【物件名】 図面 1

【物件名】 要約書 1

【プルーフの要否】 要

【書類名】 明細書

【発明の名称】 ネットワーク型ゲームの参加方法ならびにそのサーバシステムおよび同方法がプログラムされ記録された記録媒体

【特許請求の範囲】

【請求項1】 特定の場所で開催されるゲームを、通信回線経由でサーバを介してリアルタイム配信し、

これを端末装置を介して受信した前記ゲームに参加を希望する者が、前記通信回線経由で前記サーバと対話することによって前記特定の場所で行なわれるゲームに参加すること、  
を特徴とするネットワーク型ゲームの参加方法。

【請求項2】 前記サーバからリアルタイム配信されるゲームは、動画像データ、もしくは前記端末で動画像に展開するために必要なデータであることを特徴とする請求項1に記載のネットワーク型ゲームの参加方法。

【請求項3】 前記リアルタイム配信されるゲーム中には、前記特定の場所で進行するゲームと前記端末装置上で進行するゲームとの間の時間差を吸収する基準時間情報が含まれることを特徴とする請求項1または請求項2に記載のネットワーク型ゲームの参加方法。

【請求項4】 前記ゲームへの参加もしくは商品交換時に引き落としされるポイントにつき、一つのイベントに対するポイントの引き落としが終了する以前に次のイベントに対するポイントの引き落としがなされないようにプロテクトされることを特徴とする請求項1または請求項2に記載のネットワークゲームの参加方法。

【請求項5】 特定の場所で開催されるゲームに参加を希望する者が操作する端末装置が通信回線経由で接続されるネットワーク型ゲームサーバシステムであって、

前記特定の場所で開催されるゲームを通信回線経由でリアルタイムに配信するゲーム配信部と、

前記端末装置を介し前記ゲームに参加を希望する者との間で対話をを行い、前記特定の場所で行なわれるゲームに参加を許可し、当該ゲームの進行を制御するマ

ンマシン制御部と、

を備えたことを特徴とするネットワーク型ゲームサーバシステム。

【請求項6】 前記動画像配信されるゲーム中には基準となる時間情報が含まれ、当該時間情報を使用して前記特定の場所で進行するゲームと前記端末装置上で進行するゲームとの間の時間差を吸収するタイムラグ制御部を更に備えたことを特徴とする請求項5に記載のネットワーク型ゲームサーバシステム。

【請求項7】 前記ゲームへの参加もしくは商品交換時に引き落としされるポイントにつき、一つのイベントに対するポイントの引き落としが終了する以前に次のイベントに対するポイントの引き落としがなされないようにプロテクトするポイント制御部を更に備えたことを特徴とする請求項5に記載のネットワーク型ゲームサーバシステム。

【請求項8】 特定の場所で開催されるゲームに参加を希望する者が操作する端末装置が通信回線経由で接続されるネットワーク型ゲームサーバシステムに用いられるコンピュータ読み取り可能なサーバプログラムであって、

前記サーバプログラムは、

前記特定の場所で開催されるゲームを通信回線経由でリアルタイムに配信する第1のステップと、

前記端末装置を介し前記ゲームに参加を希望する者との間で対話をを行い、前記特定の場所で行なわれるゲームに参加を許し、当該ゲームの進行を制御する第2のステップとから成り、

上記各ステップをコンピュータに実行させる記録媒体。

【請求項9】 前記第2のステップは、

前記動画像配信されるゲーム中に含まれる基準となる時間情報を使用して前記特定の場所で進行するゲームと前記端末装置上で進行するゲームとの間の時間差を吸収するステップを含むことを特徴とする請求項8に記載の記録媒体。

【請求項10】 前記第2のステップは、

前記ゲームへの参加もしくは商品交換時に引き落としされるポイントにつき、一つのイベントに対するポイントの引き落としが終了する以前に次のイベントに対するポイントの引き落としがなされないようにプロテクトするステップを含む

ことを特徴とする請求項7に記載の記録媒体。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】

本発明は、ネットワーク型ゲームの参加方法ならびにそのサーバシステムおよび同方法がプログラムされ記録された記録媒体に関する。

【0002】

【従来の技術】

半導体および情報通信技術の進歩により携帯電話の普及が目覚しい。携帯電話が電話として機能する他に、パソコンと同じように、電子メールやWWW（World Wide Web）ブラウジング等のサービスを受けられるようになって爆発的に普及に拍車がかかっている。

上述した携帯電話に向けさまざまなサービスが登場している中で、通信事業者およびメーカーが大きな期待をかけているのがゲーム（以下、ケータイゲームという）であり、現在、ケータイゲームを中心としたエンターテーメント系のサービスが活況を浴びている。

【0003】

勿論、従来からパソコンゲームを中心に、ネットワークを利用したゲームや、ロールプレイングゲーム等はあったが、上述したケータイゲームとは異なり、ゲームソフトをパソコンにセットしてネットワークに接続するといった手間が必要である。これに対し、ケータイゲームは、ユーザが常時身に付ける携帯電話を用いるもので、容易にネットワークへの接続が可能であるため、上述した手間が省け、また、強力なサーバ上で動作するため、このサーバを利用することによりユーザをいつでも仮想世界に呼び出すことができ、この仮想世界における描写を現実世界に近づけるべく努力しているところである。

【0004】

【発明が解決しようとする課題】

ところで、上述したパソコンゲームあるいはケータイゲームはあくまでも仮想世界におけるゲームであって、例えばCG（Computer Graphics）技術が発展し

、また、ユーザ同士、あるいは、ユーザとコンピュータ間のコミュニケーションが深まり、ユーザが感じるリアルさが高まったとしても、現実世界におけるゲームとはその感覚が異なる。このことは、特に対戦型ゲームにおいて顕著に現れる。

すなわち、パソコンあるいは携帯電話を利用して実行されるゲームの中にも、例えばカジノで行なわれるものと同様のゲーム等存在するが、特定の遊技場に出向き対戦型ゲーム（スロットマシーン、ポーカ、ルーレット、ミニロット等）に参加したときの勝負に対する緊張感、あるいは臨場感は伝わらず、本当の意味でのリアリティさに欠ける。

#### 【0005】

本発明は上述した背景に鑑みてなされたものであり、特定の場所で開催されるゲームを、インターネット網や電話回線網等ネット経由でリアルタイムに動画像配信し、これを受信した不特定多数が端末装置を介して対話することにより、特定の場所で行なわれるゲームに参加することで、緊張感および臨場感等を受けることができ、特に、対戦型ゲームにおいてよりリアリティさを増した、ネットワーク型ゲームの参加方法ならびにそのサーバシステムおよび同方法がプログラムされ記録された記録媒体を提供することを目的とする。

また、動画像配信されるゲーム中に、特定の場所で進行するゲームと端末装置上で進行するゲーム間の時間差を吸収する時間情報を含めることにより、リアルタイムで同時刻にそのゲームに参加できる環境を実現する、ネットワーク型ゲームの参加方法ならびにそのサーバシステムおよび同方法がプログラムされ記録された記録媒体を提供することも目的とする。

#### 【0006】

##### 【課題を解決するための手段】

上述した課題を解決するために請求項1に記載の発明は、特定の場所で開催されるゲームを、通信回線経由でサーバを介してリアルタイム配信し、これを端末装置を介して受信した前記ゲームに参加を希望する者が、前記通信回線経由で前記サーバと対話することによって前記特定の場所で行なわれるゲームに参加することを特徴とする。

## 【0007】

また、請求項2に記載の発明は、請求項1に記載のネットワーク型ゲームの参加方法において、前記サーバからリアルタイム配信されるゲームは、動画像データ、もしくは前記端末で動画像に展開するために必要なデータであることを特徴とする。

## 【0008】

更に、請求項3に記載の発明は、請求項1または請求項2に記載のネットワーク型ゲームの参加方法において、前記リアルタイム配信されるゲーム中には、前記特定の場所で進行するゲームと前記端末装置上で進行するゲームとの間の時間差を吸収するための基準時間情報が含まれることを特徴とする。

## 【0009】

また、請求項4に記載の発明は、請求項1または請求項2に記載のネットワーク型ゲームの参加方法において、前記ゲームへの参加もしくは商品交換時に引き落としされるポイントにつき、一つのイベントに対するポイントの引き落としが終了する以前に次のイベントに対するポイントの引き落としがなされないようにプロテクトされることを特徴とする。

## 【0010】

上述した課題を解決するために、請求項5に記載の発明は、特定の場所で開催されるゲームに参加を希望する者が操作する端末装置が通信回線経由で接続されるネットワーク型ゲームサーバシステムであって、前記特定の場所で開催されるゲームを通信回線経由でリアルタイムに配信するゲーム配信部と、前記端末装置を介し前記ゲームに参加を希望する者との間で対話を行い、前記特定の場所で行なわれるゲームに参加を許可し、当該ゲームの進行を制御するマンマシン制御部とを備えたことを特徴とする。

## 【0011】

また、請求項6に記載の発明は、請求項5に記載のネットワーク型ゲームサーバシステムにおいて、前記動画像配信されるゲーム中には基準となる時間情報が含まれ、当該時間情報を使用して前記特定の場所で進行するゲームと前記端末装置上で進行するゲームとの間の時間差を吸収するタイムラグ制御部を更に備えた

ことを特徴とする。

【0012】

更に、請求項7に記載の発明は、請求項5に記載のネットワーク型ゲームサーバシステムにおいて、前記ゲームへの参加もしくは商品交換時に引き落としされるポイントにつき、一つのイベントに対するポイントの引き落としが終了する以前に次のイベントに対するポイントの引き落としがなされないようにプロテクトするポイント制御部を更に備えたことを特徴とする。

【0013】

上記構成において、特定の場所で開催されるゲームを、インターネット網や電話回線網等ネット経由でリアルタイムに配信し、これを受信した不特定多数が端末装置を介して対話することにより、特定の場所で行なわれるゲームに参加し、このことにより、緊張感、臨場感を味わうことができ、よりリアリティを増したネットワーク参加型ゲームを提供できる。また、動画像配信されるゲーム中に、特定の場所で進行するゲームと端末装置上で進行するゲーム間の時間差を吸収する時間情報を含めることにより、リアルタイムで同時刻にそのゲームに参加できる環境を実現することができる。

【0014】

ここで、リアルタイム配信により参加者端末上で動画像を閲覧するのに2通りの方法が存在し、一つはサーバから直接動画像データを配信する方法であり、他の一つは、サーバから端末装置上で動画像に展開するためのデータを配信し、これを受信した端末装置で動画像データに展開し、処理したデータをサーバに再送する方法である。前者は、比較的サーバに負荷がかかり、後者はサーバの負荷が軽減されるといった利点を持つ。但し、端末装置に専用のソフトウェアを要する。

【0015】

上述した課題を解決するために、請求項8に記載の発明は、特定の場所で開催されるゲームに参加を希望する者が操作する端末装置が通信回線経由で接続されるネットワーク型ゲームサーバシステムに用いられるコンピュータ読み取り可能なサーバプログラムであって、前記サーバプログラムは、前記特定の場所で開催

されるゲームを通信回線経由でリアルタイムに配信する第1のステップと、前記端末装置を介し前記ゲームに参加を希望する者との間で対話を行い、前記特定の場所で行なわれるゲームに参加を許し、当該ゲームの進行を制御する第2のステップとから成り、上記各ステップをコンピュータに実行させる記録媒体である。

## 【0016】

また、請求項9に記載の発明は、請求項8に記載の記録媒体において、前記第2のステップは、前記動画像配信されるゲーム中に含まれる基準となる時間情報を使用して前記特定の場所で進行するゲームと前記端末装置上で進行するゲームとの間の時間差を吸収するステップを含む記載の記録媒体である。

## 【0017】

更に、請求項10に記載の発明は、請求項8に記載の記録媒体において、前記第2のステップは、前記ゲームへの参加もしくは商品交換時に引き落としされるポイントにつき、一つのイベントに対するポイントの引き落としが終了する以前に次のイベントに対するポイントの引き落としがなされないようにプロテクトするステップを含むことを特徴とする記録媒体である。

## 【0018】

## 【発明の実施の形態】

図1は、本発明におけるネットワーク型ゲーム参加方法を実現する利用主体の相互関係を説明するために引用した図である。

ここでは、ゲーム運営会社、銀行、クレジット会社等金融機関、加盟店、ゲーム参加者が利用主体となり、それぞれがサーバ（ゲーム運営サーバ1、金融機関サーバ：銀行サーバ2／クレジット会社サーバ3、加盟店サーバ4）、もしくはパソコン、携帯電話等の参加者端末5を所有し、インターネット網あるいは電話回線網等、通信回線6を介して接続される。

ゲーム運営サーバ1は後述するように、会員DB、ポイントDB、ゲーム動画像ファイルを、銀行サーバ2、クレジット会社サーバ3は顧客DBを、加盟店サーバ4は、商品DBをそれぞれデータベースとして持つ。

## 【0019】

図1において、ゲーム運営サーバ1が、特定の場所（遊技場等）で開催される

ゲームを、通信回線6経由でリアルタイム配信し、そのゲームに参加を希望する者が、通信回線6経由で参加者端末5を介して受信し、ゲーム運営サーバ1と対話することによって特定の場所で行なわれるゲームに参加できる。このとき、参加者端末5に、ゲーム運営サーバ1から動画像データがリアルタイム送信されるか、あるいは、参加者端末5で動画像データに展開できるようなデータが送信される。そして、参加者端末5上でデータ処理が行なわれ、その内容をゲーム運営サーバ1に送信することで同等の結果が得られる。

なお、後者の場合、参加者端末5には、送信されるデータを動画像データに展開するためのソフトウェアが必要となる。また、1乃至2人以上が上記ゲームに参加する場合、その参加者全員が参加者端末5から参加し、上記遊技場における当該ゲームへの参加者はいなくてもよい。

#### 【0020】

ゲーム運営サーバ1は、例えば、スロットマシーン、ポーカ、ルーレット、ミニロット等、ゲームが開催される上記遊技場に設置されるサーバである。ここでいうゲーム運営サーバ1は、本発明のネットワーク参加型ゲームサーバシステムに相当する。なお、金融機関は、ゲーム参加者のゲーム資金に対する銀行業務、クレジット業務、投資業務等を行い、加盟店は、ゲーム参加者のポイント交換時における、商品管理、電子商取引、通信販売、店舗販売を行なうのに、それぞれのサーバ2、3、4を介して行なう。上記したゲーム運営サーバ1、銀行サーバ2、クレジット会社サーバ3、加盟店サーバ4、参加者端末5の間でポイント（例えばチップ等の仮想貨幣）交換、あるいは電子マネーへの充当が行なわれ、最終的に商品交換等が行われる。また、上記電子マネーや上記ポイント値を換金することもできる。

本発明のネットワーク型ゲームの参加方法を実現するうえで、金融機関、加盟店は必ずしも必須ではなく、その場合、ゲーム運営会社がゲーム参加者のポイントに対し、当該ポイントのクレジット、銀行、投資業務の運営を行なうことになる。従って、このとき、金融機関サーバ2、3、および加盟店サーバ4は、通信回線6と必ずしもオンライン接続される必要はない。

#### 【0021】

図2は、図1に示すゲーム運営サーバ（ネットワーク型ゲームサーバ）1の内部構成を機能展開して示したブロック図である。後述する各ブロックは、具体的には、CPUならびにその周辺回路から構成され、所定の記録媒体に記録されたプログラムを読み出し実行することによりその機能が実現される。

本発明におけるネットワーク型ゲームサーバシステム1は、ゲーム配信部11、マンマシン制御部12から成るサーバ本体10と、タイムラグ制御部13と、ポイント制御部14と、会員DB15と、ポイントDB16で構成される。

#### 【0022】

ゲーム配信部11は、特定の場所で開催されるゲームを参加者端末5に通信回線6経由でリアルタイムに配信する機能を持つ。ここで、リアルタイム配信されるゲームは動画像データとする。なお、参加者端末5で動画像データに展開できるデータであってもよい。但し、その場合、参加者端末5でのデータ処理が必要となり、その処理内容をサーバ側で受信する必要がある。マンマシン制御部12は、参加者端末5を介しゲームに参加を希望する者との間で対話を行い、特定の場所で行なわれるゲームに参加を許可し、また、ゲームの進行を制御する機能を持つ。

タイムラグ制御部13は、動画像配信されるゲーム中に含まれる基準時間情報を使用して特定の場所で進行するゲームと参加者端末5上で進行するゲームとの間の時間差を吸収する機能を持つ。ポイント制御部14は、ゲームへの参加もしくは商品交換時に引き落としされるポイントにつき、一つのイベントに対するポイントの引き落としが終了する以前に次のイベントに対するポイントの引き落としがなされないようにプロテクトする機能を持つ。会員DB15はゲーム参加者の会員データが、ポイントDB16は、会員毎の最新の残ポイントが格納されるファイルである。

#### 【0023】

図3乃至図6は、本発明実施形態の動作を説明するために引用したフローチャートであり、全体動作、照合、ゲームスタート、換金／物品交換、のそれぞれにおける利用主体の動作手順が示されている。

図7乃至図17は、図3乃至図6に示されるフローチャートの進捗過程におい

て参加者端末5に表示される表示画面構成の一例を示す図である。

以下、図3～図6に示すフローチャート、ならびに図7乃至図17に示す参加者端末画面を参照しながら、図1、図2に示す本発明実施形態の動作について詳細に説明する。

#### 【0024】

図3は、本発明システムの全体動作の流れをブロックで示したフローチャートである。本発明のネットワーク型ゲーム参加サーバは、照合（ステップS31）、ゲームスタート（ステップS32）、換金／物品交換（ステップS33）、加盟店への注文（ステップS34）、発送（ステップS35）、返品対応（ステップS36）、定期連絡（ステップS37）のそれぞれの手順を実行し、うち、照合（ステップS31）、ゲームスタート（ステップS32）、換金／物品交換（ステップS33）手順は本発明と密接に関係するため、図4乃至図6にその手順が詳細に示されている。

#### 【0025】

まず、図4に示す「照合」の手順から説明する。まず、ゲーム参加者は、参加者端末5を操作してゲーム運営会社のサイトを訪れるにより、図7に示す画面Aを表示することができる（ステップS311）。ここで、ゲーム参加者は、参加者端末5を操作して加入者番号（シークレットNo.）を入力する。

なお、初めての場合は、クレジット番号や生年月日等のデータを入力する（ステップS312、S313）。このことにより、ゲーム運営サーバ1は、ゲーム参加者によって入力される諸データを取り込み（ステップS314）、会員DB15にデータベース会員登録して加入者番号を発行する。以降は、この加入者番号によって運営される。

#### 【0026】

ゲーム運営サーバ1は、更に、音声等による本人照合を行い本人確認を行なうと共に、例えば、クレジット会社サーバ3に照会を行い（ステップS315）、与信調査を経て賭け枠の確定を行なう（ステップS316）。照会の結果、適格者でなかった場合はその旨、参加者に連絡する（ステップS320）。

適格者であった場合は、ポイントDB16を検索して確定された賭け枠とポイ

ント残合計をその参加者端末5に返答する（ステップS317）。ゲーム参加者は了承後、画面中に割付けられてあるゲームスタート鈎をクリックする。

なお、画面中に割付けられてある情報契約鈎をクリックすることにより、加盟店との契約によっては定期的にサービスされる広告データを表示することもできる（ステップS318、S319）。広告データ表示画面の一例は、図17に示されている。

#### 【0027】

次に、図5に示す「ゲームスタート」手順について説明する。まず、参加者が画面に割付けられているゲームスタート鈎をクリックすることにより（ステップS321）、図8に示すゲームセレクション画面が参加者端末5上に表示される（ステップS322）。ここで、参加者は、スロットを選択した場合、図9に示すゲームのホーム画面（WELCOME to スロットGAME）が表示される（ステップS323、S324）。

参加者は、この画面中にあるエントリ枠に、賭けポイントを設定し、画面に割付けられてあるOK鈎をクリックする（ステップS325）。このことにより、図10に示されるスロット回転画面（動画像）が表示され、ゲームを実行することができる（ステップS326）。ここでは、4桁ある回転欄が回転表示され、ゲーム参加者が参加者端末5を用い、画面に割付けられてあるスタート鈎、ストップ鈎をクリックすることにより回転欄毎の数字を固定する。

なお、スタートストップ鈎をクリックする毎、タイムラグ吸収のためにロック信号をゲーム運営サーバ1に送信すると共に、ロック信号に対応する数字ロック画面も送信する（ステップS327）。

#### 【0028】

ところで、参加者端末5にゲーム運営サーバ1からリアルタイム配信されるゲーム、ここではスロットゲームの中には、ゲーム運営サーバ1が設置された特定の場所で進行するスロットゲームと参加者端末5上で進行するスロットゲームとの間の時間差を吸収する基準時間情報が含まれ、ゲーム運営サーバ1のタイムラグ制御部13でその基準時間情報を用い、実時間情報を得ることは上述したとおりである。タイムラグ制御部13が上述したロック信号を受信し、先の基準時間

情報との相関を調べることで実時間情報を得るものである。

なお、基準時間情報を一定間隔でゲーム運営サーバ1のタイムラグ制御部13から参加者端末5に配信し、当該基準時間情報に基づき、ゲーム運営サーバ1から参加者端末5、あるいは参加者端末5からゲーム運営サーバ1までの到着時間を随時計算し、ゲーム運営サーバ1からのデータに補正を行なうか、あるいは、ゲーム参加者とゲーム運営会社間で共通時間を定め、補正してもよい。

#### 【0029】

説明を図5に戻し、ゲーム終了に伴い、ゲーム最終画面として図10に示す当たり画面、もしくは図11に示す、はずれ画面が表示される。当たりの場合（ステップS328）、図12に示す画面が表示され、増額ポイント、合計ポイントが表示される（ステップS329）。

そして、ゲーム運営サーバ1は、ゲーム参加者に対して、マネー鉢、ショップ鉢クリックに基づく換金、あるいは品物交換の意思表示、ネクストゲーム鉢クリックによるゲーム継続の有無の意思表示を促す（ステップS330）。

#### 【0030】

次に、図6に示す「換金／物品交換」（ステップS33）手順について説明する。ゲーム参加者は、図12に示す表示画面を使用して、マネー鉢、ショップ鉢クリックに基づく換金、あるいは品物交換の意思表示することは上述したとおりである。ここで、品物交換を選択した場合（ステップS331）、図13に示す画面が表示される。このことにより、ゲーム参加者は参加者端末5を操作してジャンルを選択して加盟店サーバ4へ送信する（ステップS332）。加盟店サーバ4はこれを受けて加盟店一覧表を送信して、ゲーム参加者に希望店舗の入力を促し、希望店舗のホームページを送信する（ステップS333、S334）。

そして、ホームページ上で商品選択、発注を行なう（ステップS335）。図14に発注受領画面が示されている。加盟店サーバ4は、正規に物品の発注を受けた場合は、発送予定日、ポイント残を表示し、要求された物品が製品寿命切れ、生産中止、在庫切れ、あるいはポイントが不足していた場合にはその理由を付してゲーム参加者に返答する（ステップS340）。

#### 【0031】

一方、ゲーム参加者が換金を希望した場合には、図15に示すマネーセレクション画面が表示される（ステップS336）。ここで、いずれか項目が選択されたときに、加盟店サーバ4によって換金可能ポイントが表示され（ステップS337および図16）、ゲーム参加者によって入力される換金ポイント数による決済が行なわれる（ステップS338、S339）。これを受けたゲーム運営サーバ1は、残高ポイント計算を行なうと共に、金融会社サーバ2、3と連携して入金予定日、入金連絡、入金確認連絡等の諸手続きを行う（ステップS340）。

なお、ゲームへの参加もしくは商品交換時に引き落としされるポイントについては、一つのイベント（ゲーム参加時における賭けポイント設定、換金もしくは物品交換のための交換ポイントの設定）に対するポイントの引き落としが終了する以前に次のイベントに対するポイントの引き落としがなされないようにプロテクトされているものとする。

#### 【0032】

以上説明のように本発明は、特定の場所で開催されるゲームを通信回線経由でサーバを介してリアルタイム配信し、これを受信したゲームに参加を希望する者が、通信回線経由で端末装置を介しサーバと対話することによってゲームに参加することを可能とするものである。また、特に上記ゲームが複数の参加者で行なわれる対戦型ゲームの場合は、より勝負に対する緊張感、あるいは臨場感がよりリアルに伝わるものである。

#### 【0033】

なお、図2における、ゲーム配信部11と、マンマシン制御部12と、タイムラグ制御部13と、ポイント制御部14が持つ機能を実現するためのプログラムを、それぞれコンピュータ読み取り可能な記録媒体に記録して、この記録媒体に記録されたプログラムを、サーバ本体10を構成するコンピュータシステムに読みませ、当該コンピュータが上記プログラムを逐次読み出し実行することによって、本発明のネットワーク型ゲーム参加サーバシステムが構築される。また、ここでいうコンピュータシステムとは、OSや周辺機器等のハードウェアを含むものとする。

#### 【0034】

また、コンピュータ読み取り可能な記録媒体とは、フロッピーディスク、光磁気ディスク、ROM、CD-ROM等の可搬媒体、コンピュータシステムに内蔵されるハードディスク等の記憶装置のことをいう。さらにコンピュータ読み取り可能な記録媒体とは、インターネット等のネットワークや電話回線等の通信回線を介してプログラムが送信された場合のサーバやクライアントとなるコンピュータシステム内部の揮発性メモリ(RAM)のように、一定時間プログラムを保持しているものも含むものとする。

#### 【0035】

更に、上記プログラムは、このプログラムを記憶装置等に格納したコンピュータシステムから、伝送媒体を介して、あるいは、伝送媒体中の伝送波により他のコンピュータシステムに伝送されてもよい。ここで、プログラムを伝送する「伝送媒体」は、インターネット等のネットワーク(通信網)や電話回線等の通信回線(通信線)のように情報を伝送する機能を有する媒体のことをいう。

また、上記プログラムは、上述した機能の一部を実現するためのものであっても良い。さらに、前述した機能をコンピュータシステムにすでに記録されているプログラムとの組み合わせで実現できるもの、いわゆる差分ファイル(差分プログラム)であっても良い。

#### 【0036】

以上、本発明の実施形態を図面を参照して詳述してきたが、具体的な構成はこの実施形態に限られるものではなく、この発明の要旨を逸脱しない範囲の設計等も含まれる。

#### 【0037】

##### 【発明の効果】

以上説明のように本発明によれば、特定の場所で開催されるゲームを、インターネット網や電話回線網等ネット経由でリアルタイムに配信し、これを受信した不特定多数が端末装置を介して対話することにより、特定の場所で行なわれるゲームを実行し、このことにより、特に対戦型ゲームにおいてよりリアリティを増したネットワーク参加型ゲームを提供できる。また、動画像配信されるゲーム中に、特定の場所で進行するゲームと端末装置上で進行するゲーム間の時間差を

吸収する時間情報を含めることにより、リアルタイムで同時にそのゲームに参加できる環境を実現することができる。

【0038】

なお、リアルタイム配信により参加者端末上で動画像を閲覧するのに2通りの方法が存在し、一つはゲーム運営サーバから直接動画像データを配信する方法であり、他の一つは、ゲーム運営サーバから参加者端末上で動画像に展開するためのデータを配信し、これを受信した参加者端末で動画像データに展開する方法である。前者は、比較的サーバに負荷がかかり、後者はサーバの負荷が軽減されるといった利点を持つ。

また、後者によれば、ゲームの勝率データをゲーム開始に先立ち配信することができ、勝率データを運営会社が任意に選択して意図的に配信でき、システムに柔軟性、融通性を持たせることができる。但し、参加者端末に配信されるデータを展開するための専用のソフトウェアを要する。

【図面の簡単な説明】

【図1】 本発明におけるネットワーク型ゲーム参加方法を実現する利用主体の相互関係を説明するために引用した図である。

【図2】 図1におけるゲーム運営サーバの内部構成を機能展開して示したブロック図である。

【図3】 本発明実施形態における全体の動作手順をフローチャートで示した図である。

【図4】 図4に示すフローチャート中、「照合」動作の詳細手順をフローチャートで示した図である。

【図5】 図4に示すフローチャート中、「ゲームスタート」動作の詳細手順をフローチャートで示した図である。

【図6】 図4に示すフローチャート中、「換金／物品交換」動作の詳細手順をフローチャートで示した図である。

【図7】 図1に示す参加者端末に表示される表示画面構成の一例を示す図である。

【図8】 図1に示す参加者端末に表示される表示画面構成の一例を示す図

である。

【図9】 図1に示す参加者端末に表示される表示画面構成の一例を示す図である。

【図10】 図1に示す参加者端末に表示される表示画面構成の一例を示す図である。

【図11】 図1に示す参加者端末に表示される表示画面構成の一例を示す図である。

【図12】 図1に示す参加者端末に表示される表示画面構成の一例を示す図である。

【図13】 図1に示す参加者端末に表示される表示画面構成の一例を示す図である。

【図14】 図1に示す参加者端末に表示される表示画面構成の一例を示す図である。

【図15】 図1に示す参加者端末に表示される表示画面構成の一例を示す図である。

【図16】 図1に示す参加者端末に表示される表示画面構成の一例を示す図である。

【図17】 図1に示す参加者端末に表示される表示画面構成の一例を示す図である。

【符号の説明】

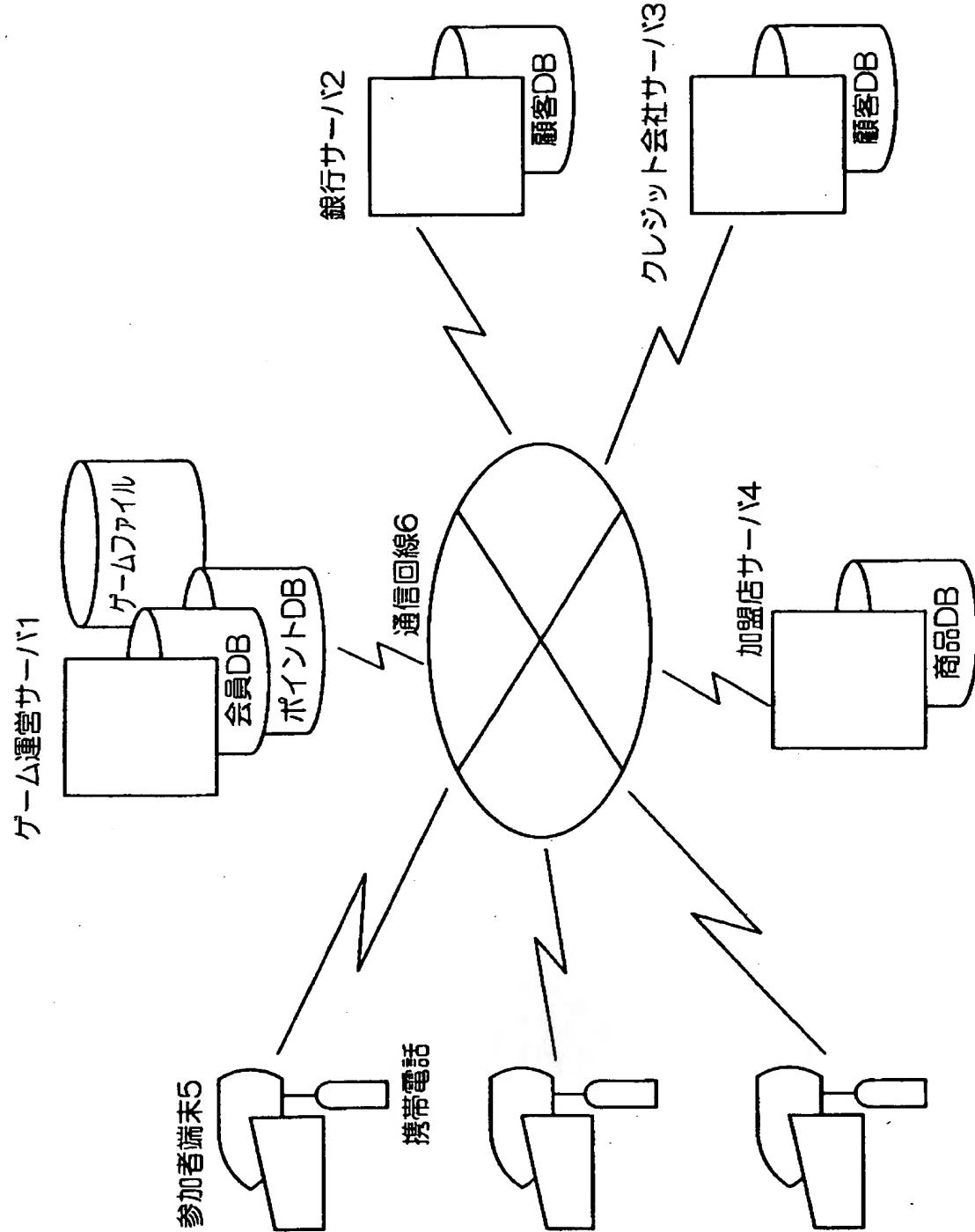
- 1 ゲーム運営サーバ
  - 2 銀行サーバ
  - 3 クレジット会社サーバ
  - 4 加盟店サーバ
  - 5 参加者端末
  - 6 通信回線
- 10 サーバ本体
  - 11 ゲーム配信部
  - 12 マンマシン制御部

- 1 3 タイムラグ制御部
- 1 4 ポイント制御部
- 1 5 会員DB
- 1 6 ポイントDB

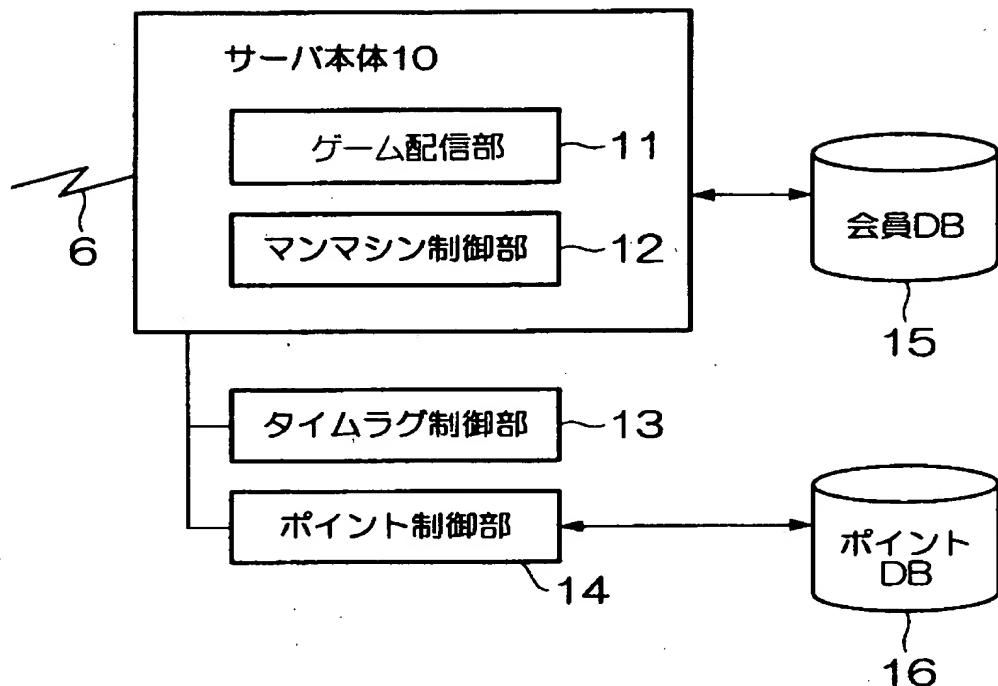
【書類名】

図面

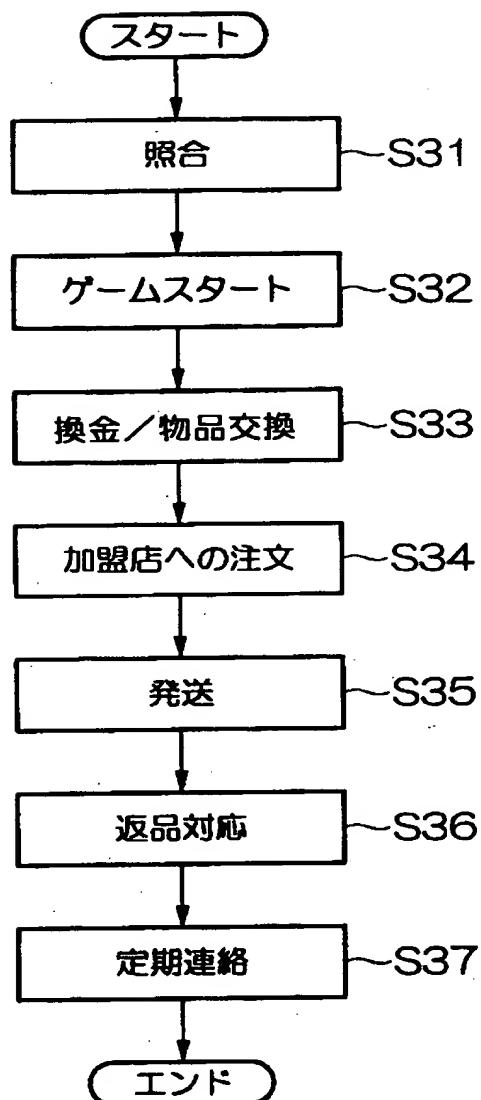
【図1】



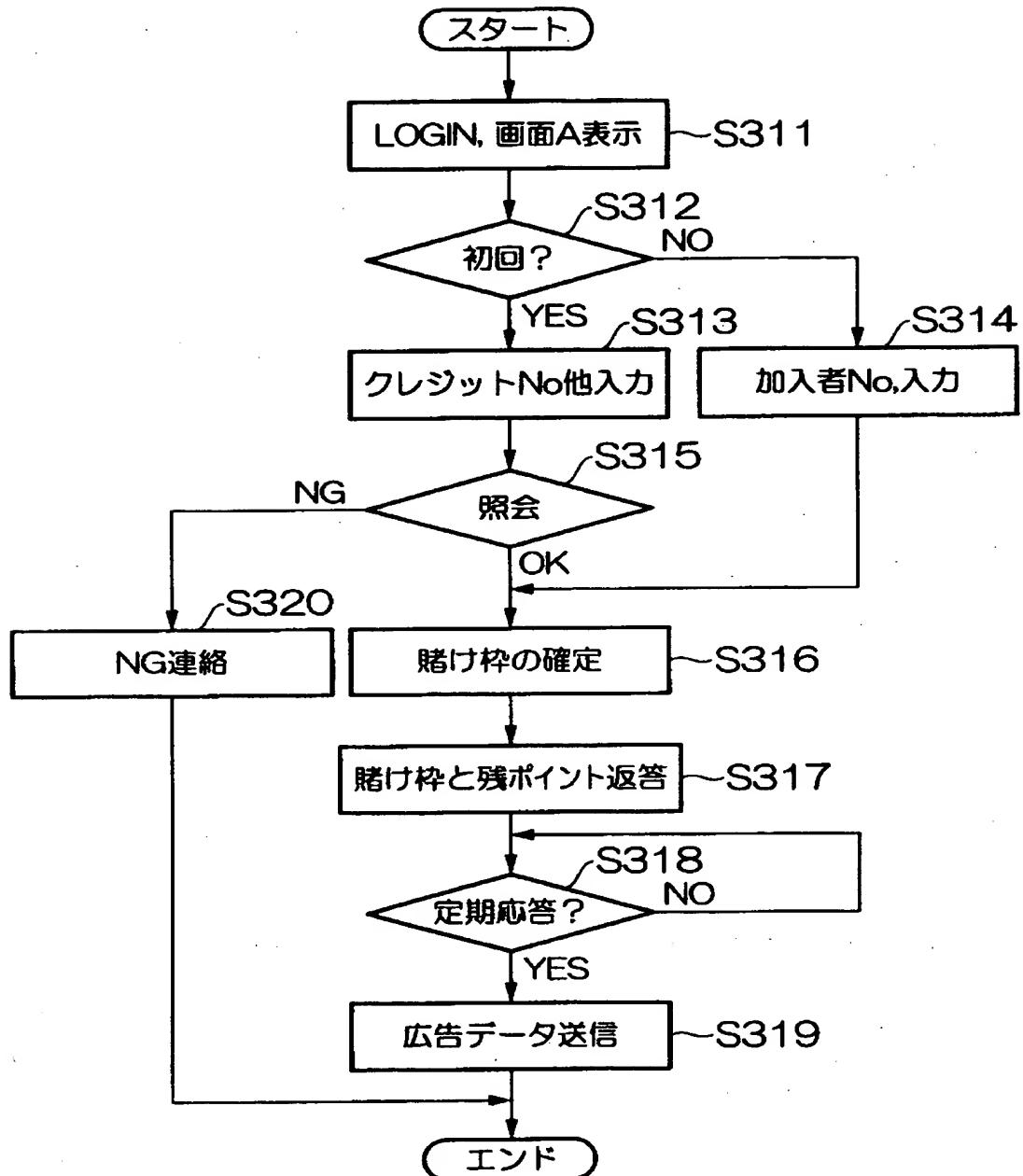
【図2】



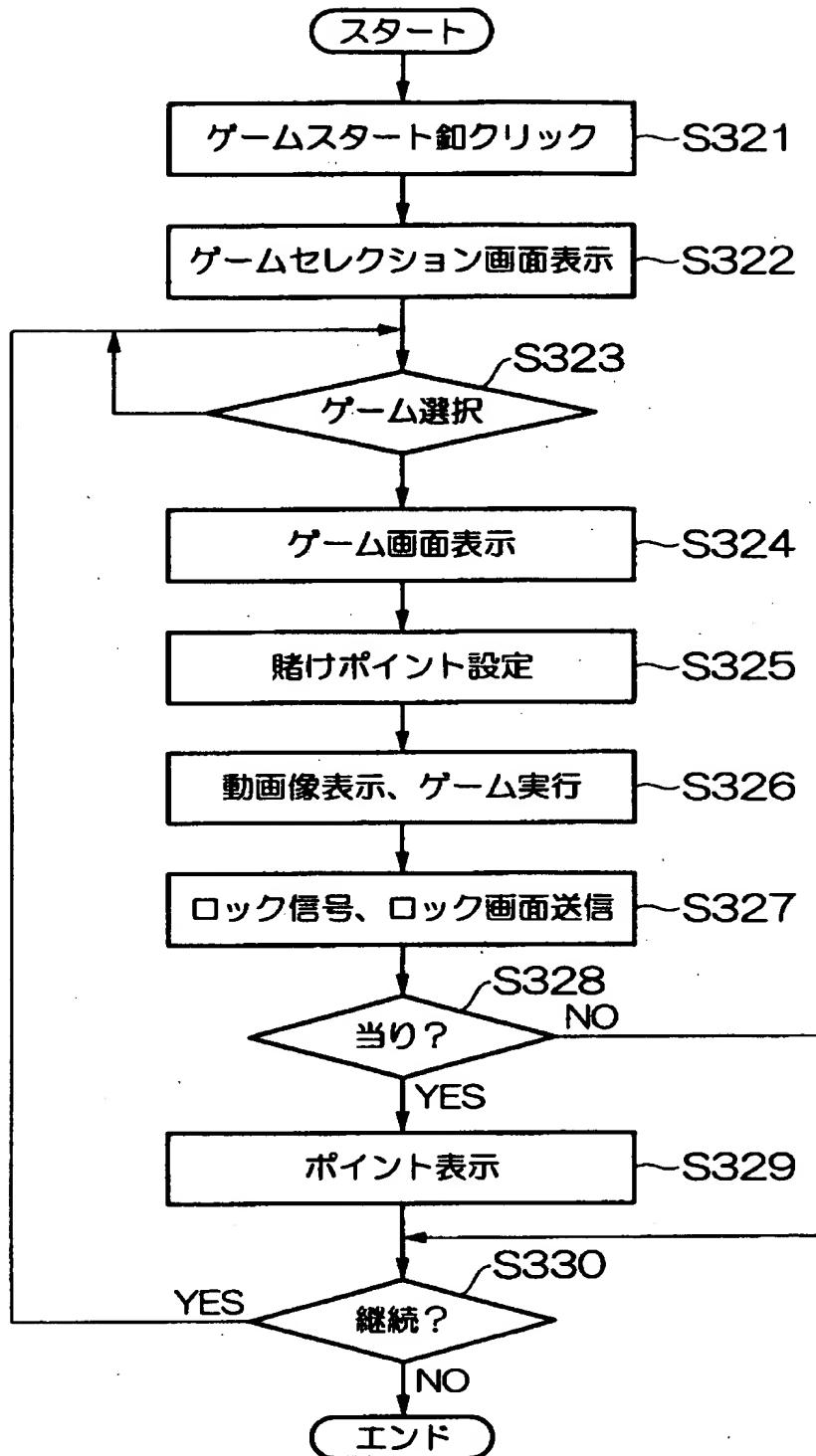
【図3】



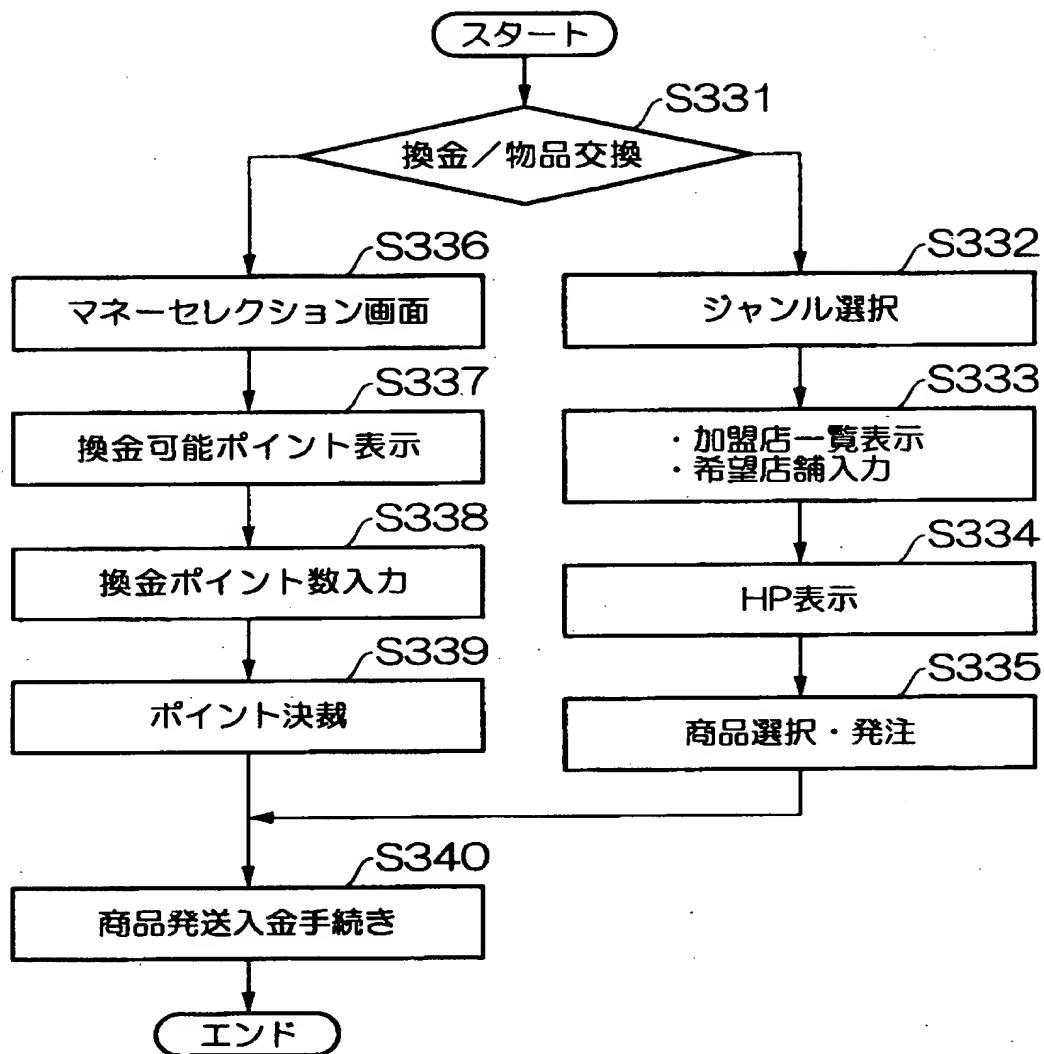
【図4】



【図5】



【図6】



【図7】

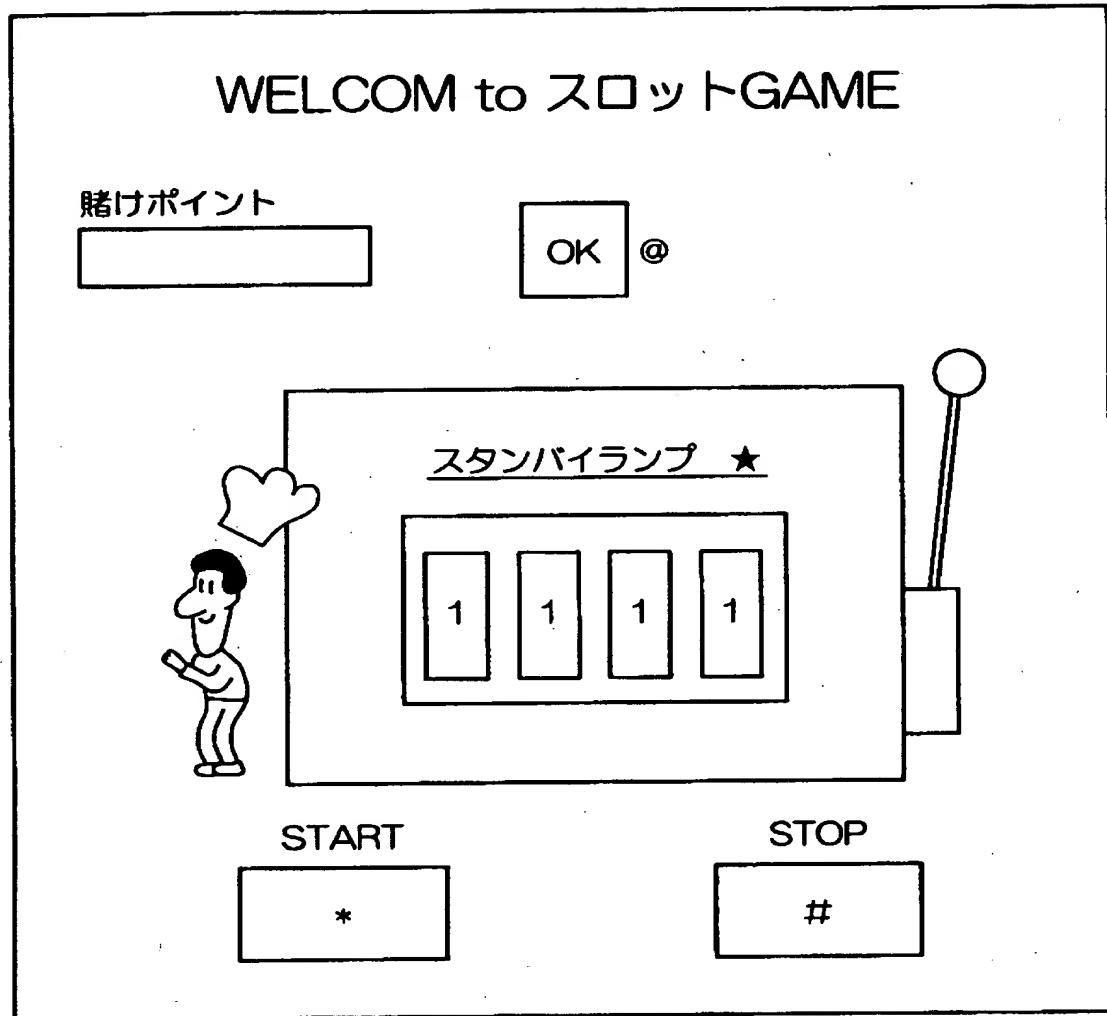
**WELCOM to モナコCITY**

クレジットNo *****	生年月日 *****
YOURシークレットNo *****	
GAMEエントリーサゼッション Welcom to モナコ	
yourPOINT 50, 000, 000P	情報契約ON #
GAME Start *	CHANGE @

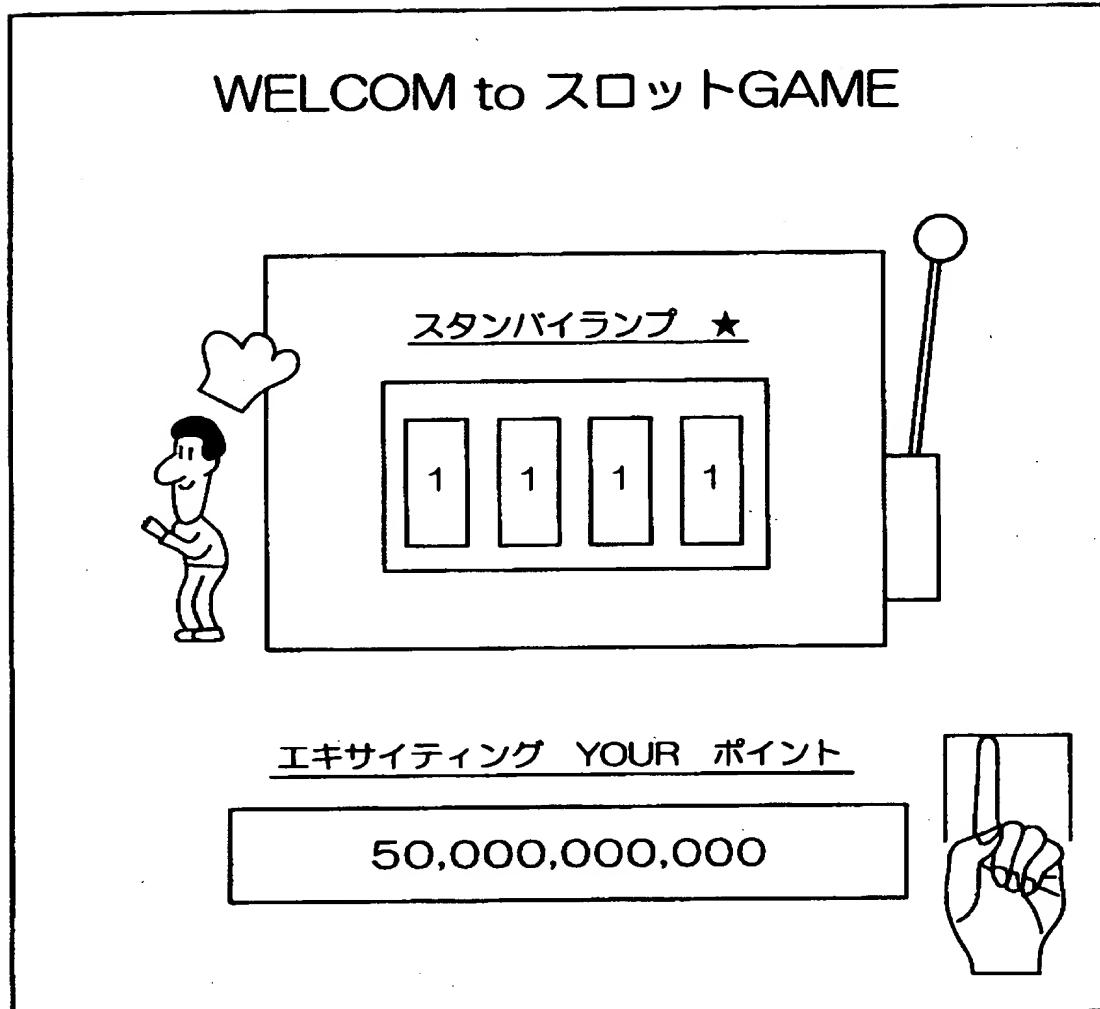
【図8】



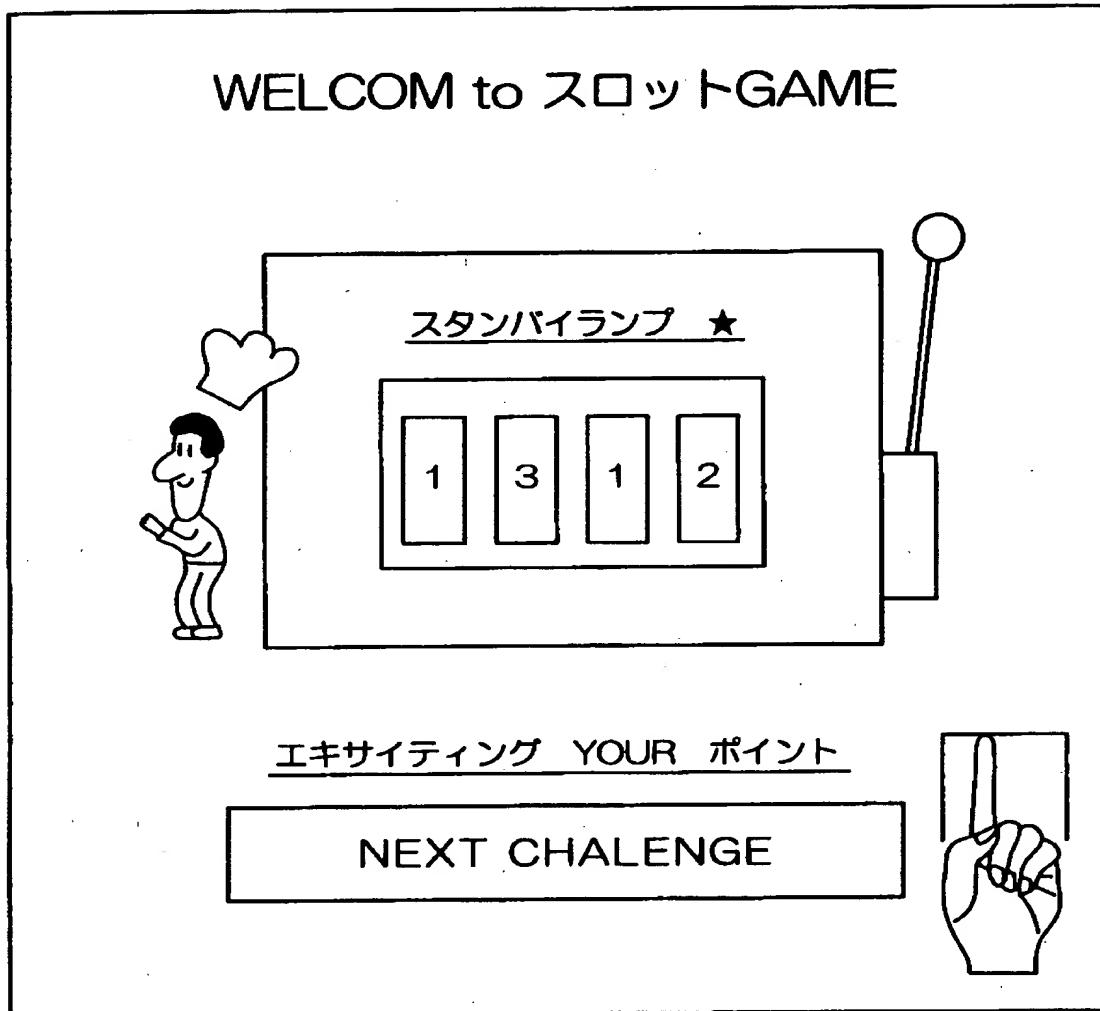
【図9】



【図10】

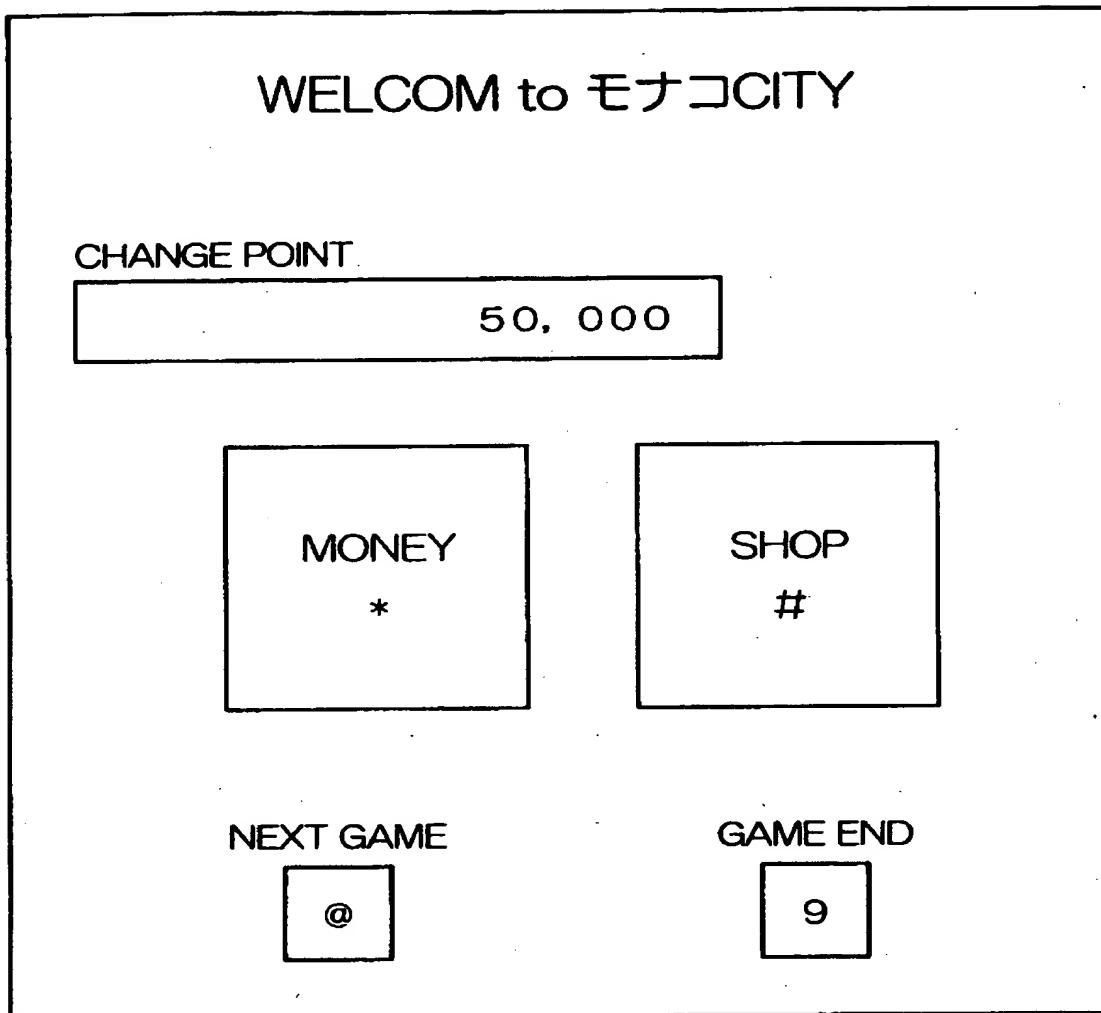


【図11】



特2000-324498

【図12】



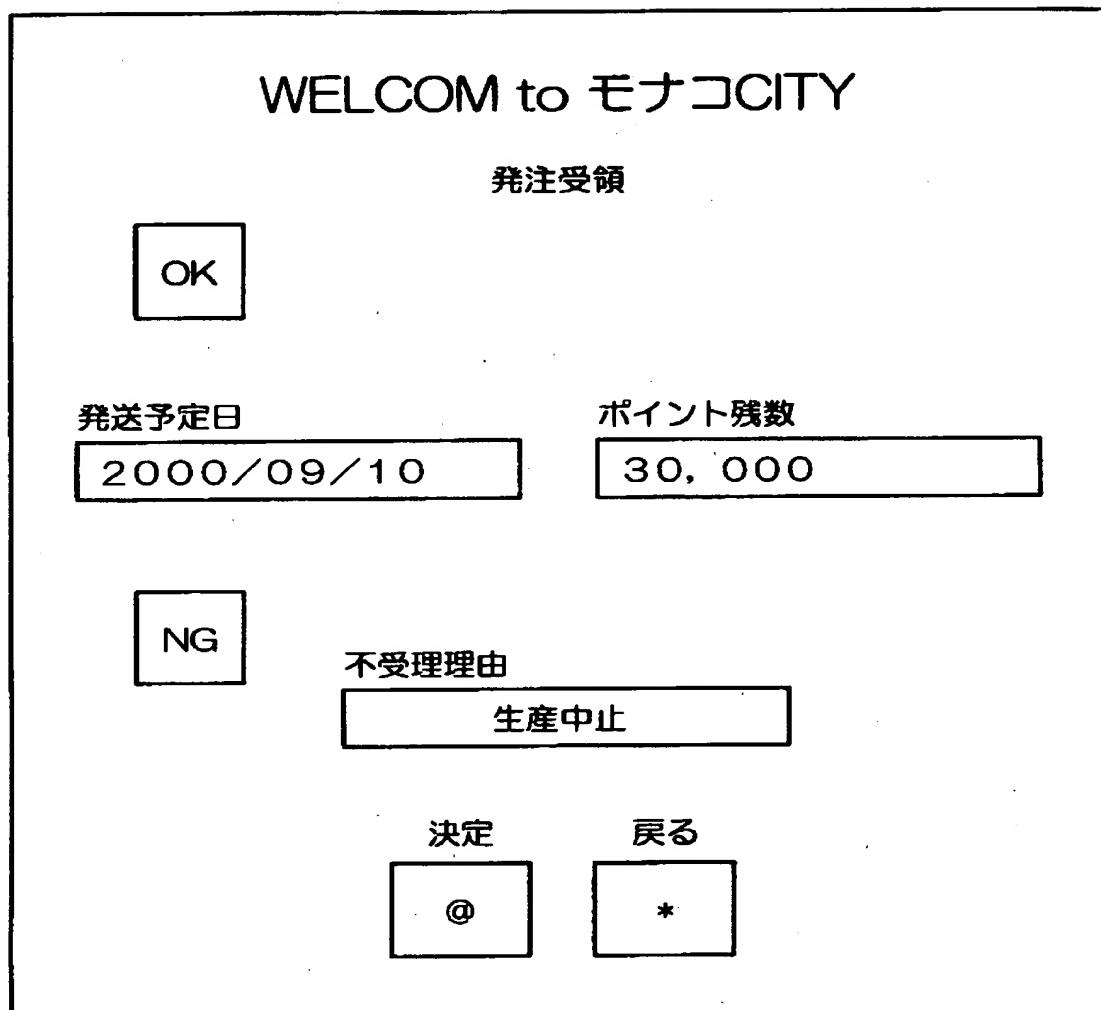
【図13】

WELCOM to モナコCITY

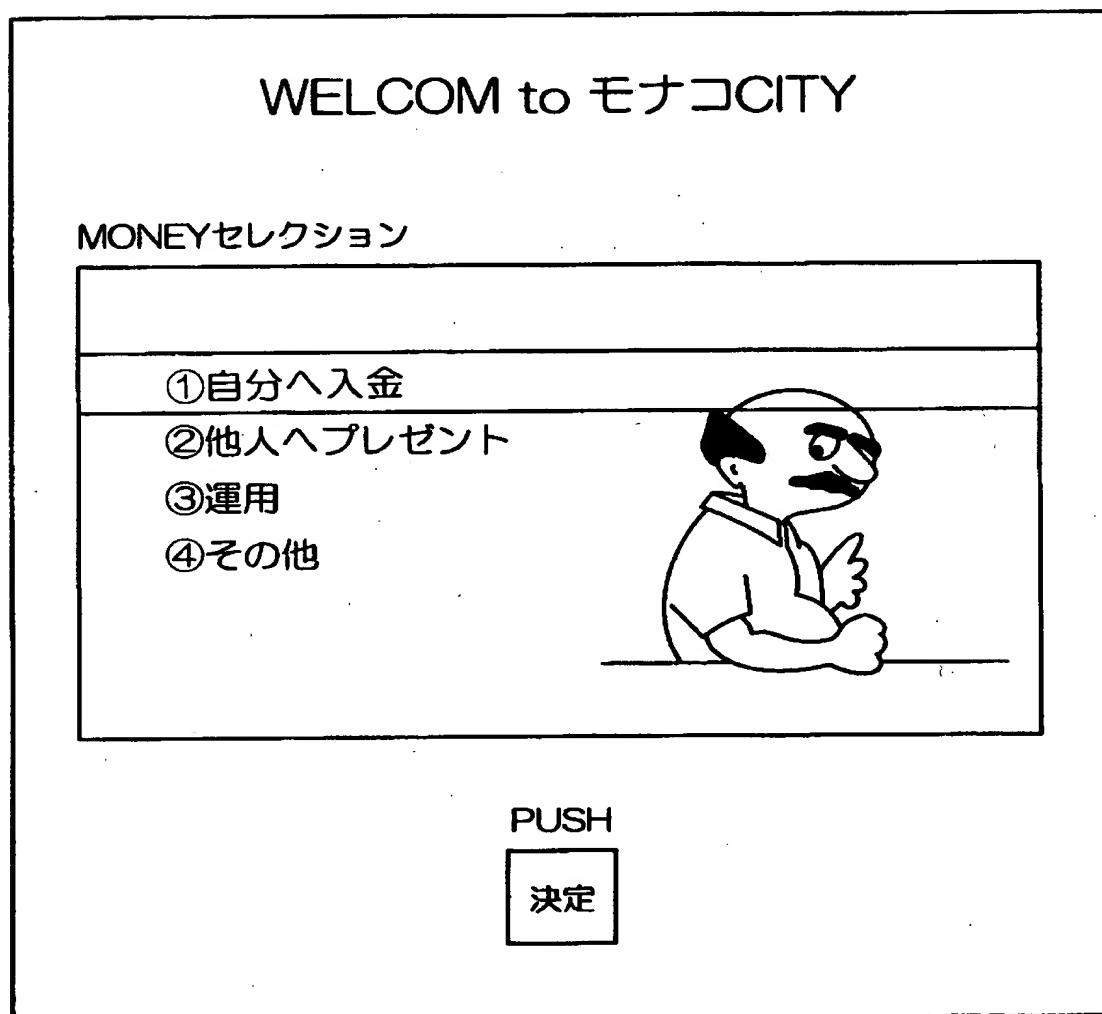
SHOP関連

①スポーツ
②チケット
③映画
④電気製品
⑤ファニチャー
⑥化粧品
⑦メンズファッション
⑧レディースファッション
⑨本
⑩その他
⑪直接入力

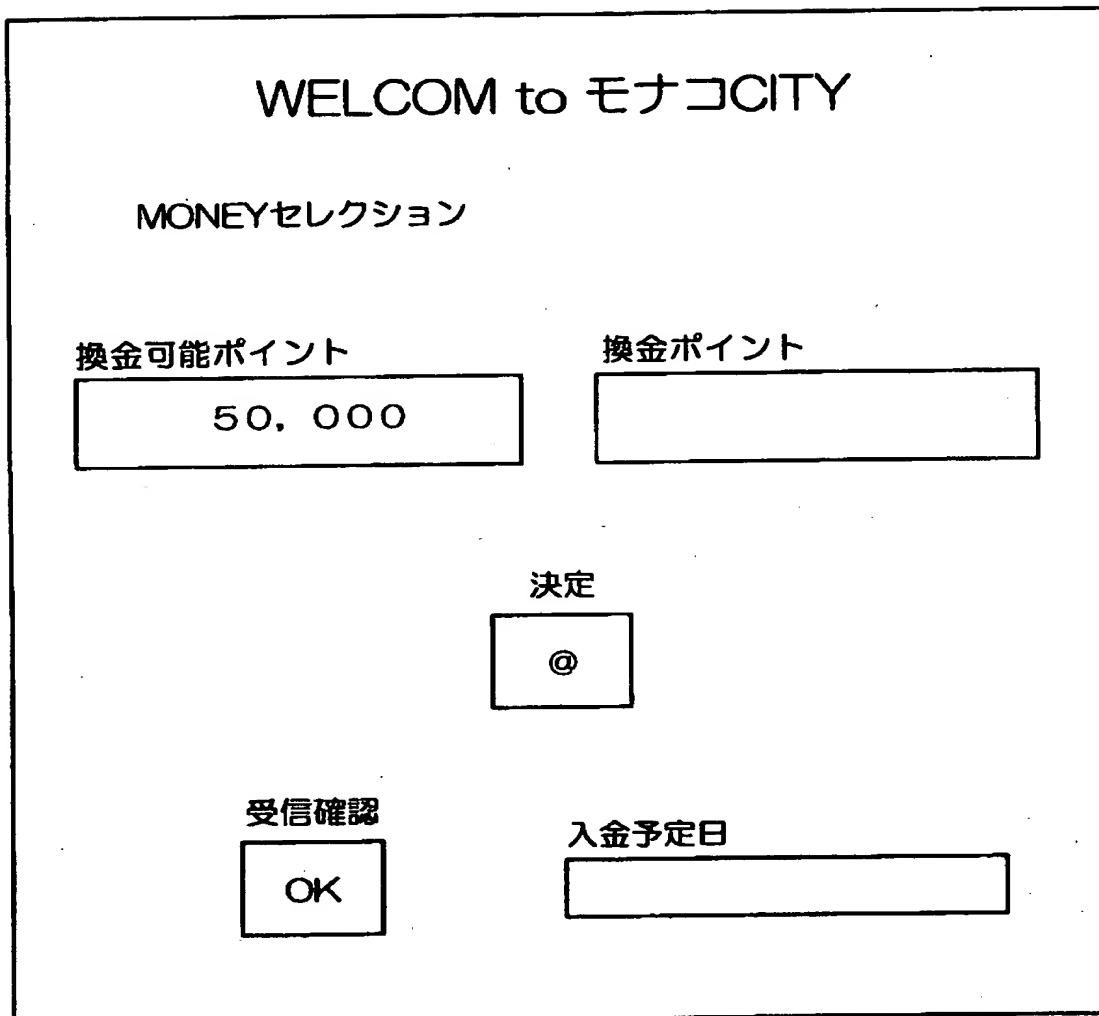
【図14】



【図15】



【図16】



【図17】

## WELCOM to モナコCITY

### 最新情報NEWS

- ①200万画素のデジカメ  
ファインピックス発売。
- ②ファインピックスモニター  
募集。
- ③デジタル技術者募集

【書類名】 要約書

【要約】

【課題】 特定の場所で行なわれるゲームをリアルタイムに動画像配信を行い、よりリアルにネットワーク参加型ゲームを実現する。

【解決手段】 特定の場所で開催されるゲームを、インターネット網や電話回線網等通信回線6経由でリアルタイムに動画像配信し、これを受信した不特定多数が端末装置5を介して対話することにより、特定の場所で行なわれるゲームを実行することでリアリティを増し、動画像配信されるゲーム中に、特定の場所で進行するゲームと端末装置5上で進行するゲーム間の時間差を吸収する時間情報を含めることにより、リアルタイムで同時刻にそのゲームに参加できる環境を提供する。

【選択図】 図1

## 認定・付加情報

特許出願の番号	特願2000-324498
受付番号	50001374942
書類名	特許願
担当官	第七担当上席 0096
作成日	平成12年10月25日

## &lt;認定情報・付加情報&gt;

## 【特許出願人】

【識別番号】	500042898
【住所又は居所】	東京都中央区築地2丁目11番10号
【氏名又は名称】	株式会社ムライ・アソシエイツ

## 【代理人】

【識別番号】	100064908
【住所又は居所】	東京都新宿区高田馬場3丁目23番3号 ORビル 志賀国際特許事務所
【氏名又は名称】	志賀 正武

## 【選任した代理人】

【識別番号】	100108578
【住所又は居所】	東京都新宿区高田馬場3丁目23番3号 ORビル 志賀国際特許事務所
【氏名又は名称】	高橋 詔男

## 【選任した代理人】

【識別番号】	100089037
【住所又は居所】	東京都新宿区高田馬場3丁目23番3号 ORビル 志賀国際特許事務所
【氏名又は名称】	渡邊 隆

## 【選任した代理人】

【識別番号】	100101465
【住所又は居所】	東京都新宿区高田馬場3丁目23番3号 ORビル 志賀国際特許事務所
【氏名又は名称】	青山 正和

## 【選任した代理人】

【識別番号】	100094400
【住所又は居所】	東京都新宿区高田馬場3丁目23番3号 ORビル 志賀国際特許事務所

次頁有

認定・付加情報（続き）

【氏名又は名称】 鈴木 三義  
【選任した代理人】  
【識別番号】 100107836  
【住所又は居所】 東京都新宿区高田馬場3丁目23番3号 ORビル  
志賀国際特許事務所  
【氏名又は名称】 西 和哉  
【選任した代理人】  
【識別番号】 100108453  
【住所又は居所】 東京都新宿区高田馬場3丁目23番3号 ORビル  
志賀国際特許事務所  
【氏名又は名称】 村山 靖彦

次頁無

出願人履歴情報

識別番号 [500042898]

1. 変更年月日 2000年 2月 2日

[変更理由] 新規登録

住 所 東京都中央区築地2丁目11番10号  
氏 名 株式会社ムライ・アソシエイツ